

**KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MELALUI MODEL GENERATIF BERBANTUAN MEDIA *WORD
WALL***

Evri Rachmawati, Roni Sulistiyono, Nur Sri Widyastuti

¹SDIT AR Raihan

²Universitas Ahmad Dahlan

³SD Negri Kotagede 3

Email coresponden: evrirachmawati20@gmail.com

ABSTRAK

Manusia melakukan interaksi social sehingga menimbulkan masalah yang harus diselesaikan. Penyelesaian masalah dapat dilakukan secara matematis (Johar, 2012). Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan yang disampaikan dalam Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) bahwa tujuan pendidikan dalam pembelajaran matematika di SD tentang Standar Isi yaitu: memahami konsep matematika, menggunakan penalaran pada pola dan sifat, memecahkan masalah, dan mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah (BSNP, 2006, p.148). Penelitian ini bertujuan mengetahui kemampuan dan respon siswa dalam memecahkan persoalan matematis menggunakan model Generatif berbantuan media Word Wall. Peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif. Subjek penelitian ini siswa kelas VC SDIT Ar Raihan tahun ajaran 2020/2021. Objek penelitian ini adalah kemampuan dan respon siswa kelas VC SDIT Ar Raihan dalam memecahkan persoalan matematis menggunakan model Generatif berbantuan media Word Wall. Penelitian ini menggunakan teknik tes dan angket. Untuk menganalisis data menggunakan rata-rata, persentase dan skala likert. Hasil penelitian mengalami peningkatan dari sebelum tindakan sampai siklus II. Hasil akhir penelitian menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada aspek memahami masalah berada pada kualifikasi sangat baik, aspek membuat rencana dan melaksanakan rencana pemecahan masalah berkualifikasi baik serta menafsirkan hasil yang diperoleh berada pada kualifikasi cukup. Sehingga rata-rata kemampuan siswa dalam memecahkan persoalan matematis menggunakan model Generatif berbantuan media *word wall* secara umum dalam kualifikasi baik. Analisis data respon siswa terhadap pembelajaran matematika materi kecepatan dengan model Generatif berbantuan media *word wall* menggunakan skala Likert menunjukkan kualifikasi setuju. Hal ini karena membuat siswa semangat belajar dimasa pandemi ini.

Kata kunci: *Pemecahan Masalah, Generatif, Word Wall*

PENDAHULUAN

Manusia dalam kehidupan sehari-hari melakukan hubungan interaksi dengan manusia lain untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Proses interaksi manusia tersebut akan menimbulkan masalah. Salah satu cara penyelesaian masalah tersebut dilakukan secara matematis (Johar, 2012). Pasal 1 Undang – undang nomor 20 tahun 2003 menyebutkan bahwa Sistem Pendidikan Nasional disusun sebagai usaha sadar dan terencana untuk membantu peserta didik antara lain mengembangkan potensi kecerdasan dan keterampilan yang diperlukan. Untuk membantu peserta didik memiliki kecerdasan dan keterampilan

memecahkan permasalahan matematis maka berdasarkan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) telah menjelaskan tujuan pembelajaran matematika di tingkat SD tentang Standar Isi yaitu: memahami konsep matematika, menggunakan penalaran pada pola dan sifat, memecahkan masalah, dan mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah (BSNP, 2006, p.148). Tujuan pembelajaran matematika berdasarkan BSNP dalam memecahkan masalah ini memberikan arti dari kebermaknaan dalam belajar matematika. Kebermaknaan dalam belajar matematika ditandai dengan kesadaran tentang hal yang dipahami, tidak dipahami dan yang dilakukan oleh peserta didik tentang fakta, konsep, relasi, dan prosedur matematika (Putra, G.F 2017). Untuk membantu siswa memahami konsep yang akan digunakan untuk memecahkan masalah maka diperlukan pengetahuan dan pengalaman yang dibangun oleh peserta didik itu sendiri. Oleh karena itu guru harus mampu melakukan kreatifitas pembelajaran untuk membantu siswa dapat memecahkan masalah matematis.

Berdasarkan hasil pengamatan selama mengikuti PPL I di SDIT Ar Raihan, matematika masih dianggap sulit. Hasil rata-rata UN matematika masih di kisaran 5-6, hal ini karena siswa belum cukup matang dalam memahami konsep matematika untuk memecahkan masalah pada soal cerita. Beberapa siswa masih merasakan kesulitan menyelesaikan masalah yang tidak rutin. Masalah tidak rutin merupakan masalah yang memerlukan banyak konsep dan prosedur untuk memecahkan masalah yang tidak jelas (Mawaddah, 2015).

Untuk membantu siswa memiliki pemahaman yang baik dalam memecahkan masalah maka diperlukan strategi model pembelajaran. Strategi pembelajaran ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan dan memiliki nilai kebermaknaan dalam pembelajaran matematika meskipun dilakukan di masa pandemi ini. Strategi pembelajaran yang dapat dilakukan salah satunya adalah model generatif yang menerapkan teori belajar konstruktivisme. Model pembelajaran ini menekankan pengintegrasian atau menyatukan pengetahuan baru dengan pengetahuan lama yang sudah dimiliki oleh siswa sehingga diharapkan terjadi proses adaptasi saat menghadapi stimulus baru yang diterima. Terdapat lima tahapan dalam model pembelajaran generatif yaitu tahap orientasi atau memotivasi siswa mempelajari konsep dengan mengaitkan pengalaman disekitarnya, tahap menyampaikan ide atau gagasan terhadap konsep, tahap tantangan atau pengenalan konsep melalui sebuah kegiatan, tahap penerapan atau menggunakan konsep barunya untuk memecahkan masalah dan terakhir tahap mengingat kembali atau mengevaluasi diri terhadap konsep lamanya.

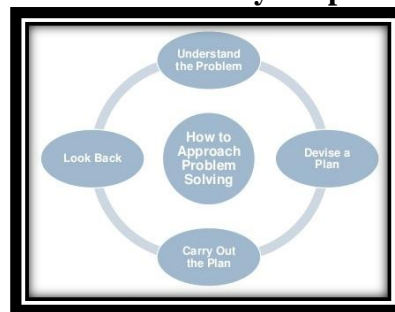
Pada tahap penerapan diperlukan latihan agar siswa dapat menyimpan memori konsep barunya dalam jangka yang panjang. Kegiatan ini menggunakan bantuan media *Word Wall*. Menurut Turohmah, F., Mayori, E., & Sari, R. Y. (2020) dalam tulisan (Cronsberry,2004) media *Word Wall* merupakan salah satu tipe media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan kosa kata. Tujuan penggunaan media *Word Wall* untuk menciptakan proses pembelajaran yang tidak sengaja atau *unconscious learning* yang meningkat secara signifikan melalaui kegiatan interaksi siswa mengakses beragam informasi dari sumber belajar. Media *Word Wall* di Indonesia jarang digunakan dalam pembelajaran matematika, namun di Inggris dan Amerika keefektifan penggunaan media *Word Wall* pada siswa sekolah dasar telah terbukti (Maghfiroh, K. 2018). Media *Word Wall* dapat berupa majalah dinding yang digunakan saat pembelajaran luar jaringan dan berupa aplikasi untuk pembelajaran secara dalam jaringan.

Hasil penelitian Mawaddah (2015) menunjukkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran generatif secara keseluruhan berada pada kualifikasi baik. Menurut Maghfiroh, K. (2018)

penggunaan media *Word Wall* terhadap peningkatan hasil belajar matematika materi bangun ruang pada siswa kelas IV MI Roudlotul Huda Semarang tahun pelajaran 2016/2017 menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan hasil belajar secara konsisten pada kedua siklus bila dibandingkan dengan hasil belajar pada saat studi pendahuluan.

Pemecahan masalah merupakan upaya berpikir dalam menentukan langkah yang harus dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut secara terarah pada setiap individu (Mawaddah 2015). Langkah pemecahan masalah tersebut harus direncanakan karena dalam penyelesaiannya tidak langsung dapat ditemukan. Ada empat langkah pemecahan masalah yaitu; (1) memahami masalah, (2) merencanakan pemecahan, (3) melaksanakan rencana, (4) memeriksa kembali (Polya, 1973:5).

Gambar 1. Diagram pemecahan masalah Polya dapat dilihat pada Gambar berikut



Dari diagram tahapan pemecahan masalah diatas, dapat dirincikan sebagai berikut (Polya, 1973:5-17):

Memahami masalah (*understand the problem*)

Tahap pertama pada penyelesaian masalah adalah memahami soal. Siswa perlu mengidentifikasi apa yang diketahui, apa saja yang ada, jumlah, hubungan dan nilai-nilai yang terkait serta apa yang sedang mereka cari. Beberapa saran yang dapat membantu siswa dalam memahami masalah yang kompleks: (1) memberikan pertanyaan mengenai apa yang diketahui dan dicari, (2) menjelaskan masalah sesuai dengan kalimat sendiri, (3) menghubungkannya dengan masalah lain yang serupa, (4) fokus pada bagian yang penting dari masalah tersebut, (5) mengembangkan model, dan (6) menggambar diagram.

Membuat rencana (*devise a plan*)

Siswa perlu mengidentifikasi operasi yang terlibat serta strategi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah yang diberikan. Hal ini bisa dilakukan siswa dengan cara seperti: (1) menebak, (2) mengembangkan sebuah model, (3) mensketsa diagram, (4) menyederhanakan masalah, (5) mengidentifikasi pola, (6) membuat tabel, (7) eksperimen dan simulasi, (8) bekerja terbalik, (9) menguji semua kemungkinan, (10) mengidentifikasi sub-tujuan, (11) membuat analogi, dan (12) mengurutkan data/informasi.

Melaksanakan rencana (*carry out the plan*)

Apa yang diterapkan jelaslah tergantung pada apa yang telah direncanakan sebelumnya dan juga termasuk hal-hal berikut: (1) mengartikan informasi yang diberikan ke dalam bentuk matematika; dan (2) melaksanakan strategi selama proses dan perhitungan yang berlangsung. Secara umum pada tahap ini siswa perlu mempertahankan rencana yang sudah dipilih. Jika semisal rencana tersebut tidak bisa terlaksana, maka siswa dapat memilih cara atau rencana lain.

Melihat kembali (*looking back*)

Aspek-aspek berikut perlu diperhatikan ketika mengecek kembali langkah-langkah yang sebelumnya terlibat dalam menyelesaikan masalah, yaitu: (1) mengecek kembali semua informasi yang penting yang telah teridentifikasi; (2) mengecek semua perhitungan yang sudah terlibat; (3) mempertimbangkan apakah solusinya logis; (4) melihat alternatif penyelesaian yang lain; dan (5) membaca pertanyaan kembali dan bertanya kepada diri sendiri apakah pertanyaannya sudah benar-benar terjawab.

Menurut Osborne dan Cosgrove (Mawaddah, 2015) pembelajaran generatif merupakan pembelajaran yang menggunakan pengetahuan sebelumnya untuk diintegrasikan secara aktif pada pengetahuan barunya. Pengetahuan barunya tersebut akan diuji pada saat menjawab persoalan terkait. Apabila siswa mampu menjawab persoalan yang diberikan, maka akan merekam konsep baru tersebut dalam memori berjangka panjang.

Dalam pembelajaran generatif selain dapat mengaitkan pengetahuan lama dengan yang baru juga terlatih untuk belajar interaksi social. Interaksi sosial tersebut melalui kegiatan kelompok dengan cara menyampaikan ide, pendapat, sanggahan, menghargai pendapat dan menghargai perbedaan pendapat. Langkah pembelajaran generatif terdiri dari:

Tahap Orientasi

Dalam tahap orientasi peserta didik diberikan kesempatan untuk membangun kesan mengenai konsep yang sedang dipelajari dengan mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Tujuannya agar peserta didik termotivasi dalam mempelajari konsep tersebut.

Tahap Pemfokusan / Mengungkapkan Ide

Tahap mengungkapkan ide merupakan tahap dimana peserta didik diberikan kesempatan untuk mengungkapkan ide atau gagasan mereka mengenai konsep yang telah dipelajari. Pada tahap ini peserta didik akan menyadari bahwa ada pendapat yang berbeda mengenai konsep tersebut.

Tahap Tantangan

Tahap tantangan atau bisa disebut juga tahap pengenalan konsep. Pada tahap ini peserta didik berlatih untuk berani mengeluarkan pendapat dan menghargai pendapat teman serta dapat mengemukakan keunggulan dari pendapat mereka tentang konsep yang dipelajari. Kemudian, guru mengusulkan peragaan demonstrasi untuk menguji kebenaran pendapat peserta didik. Pada tahap ini diharapkan peserta didik sudah mulai mengubah struktur pemahaman mereka (*conceptual change*).

Tahap Penerapan

Tahap penerapan merupakan tahap dimana peserta didik diajak untuk dapat memecahkan masalah dengan menggunakan konsep barunya atau konsep benar pada situasi baru yang berkaitan dengan hal-hal praktis dalam kehidupan sehari-hari. Pada tahap ini guru memberikan banyak latihan soal supaya peserta didik lebih memahami konsep (isi pembelajaran) secara lebih mendalam dan bermakna. Sehingga konsep yang telah dipelajari peserta didik akan masuk ke memori jangka panjang.

Tahap melihat kembali

Tahap melihat kembali adalah tahap peserta didik diberi kesempatan untuk mengevaluasi kelemahan dari konsepnya yang lama. Peserta didik juga diharapkan dapat mengingat kembali apa saja yang mereka pelajari selama pembelajaran.

Pada tahap penerapan model generatif dalam pembelajaran matematika ini guru memberikan banyak latihan soal melalui media *word wall*. Tujuan dari penggunaan media *word wall* ini peserta didik lebih memahami konsep (isi pembelajaran) secara lebih mendalam dan bermakna secara tidak langsung dan dengan perasaan senang. Sehingga konsep yang telah dipelajari peserta didik akan masuk ke memori jangka panjang. Media *word wall* yang dilakukan berupa majalah dinding dan aplikasi online.

Adapun dalam penelitian ini, yang menjadi aspek kemampuan pemecahan masalah matematis adalah memahami masalah yang meliputi kemampuan mengidentifikasi informasi yang diketahui dan ditanyakan, membuat rencana pemecahan masalah, melaksanakan rencana pemecahan masalah dan menafsirkan solusi yang diperoleh berupa kesimpulan. Model pembelajaran yang digunakan untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah adalah generatif. Untuk meningkatkan semangat belajar matematika pada siswa di masa pandemi ini menggunakan media *word wall* yang digunakan pada tahap penerapan.

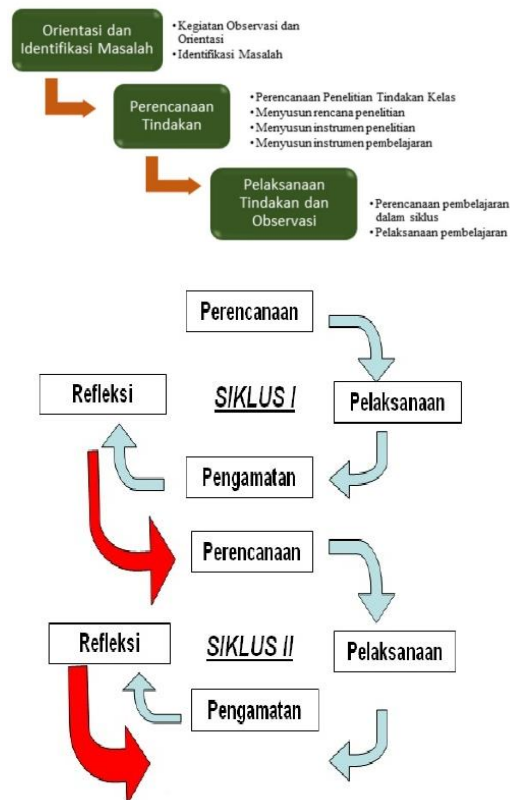
Menurut Mawaddah (2015) kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran generatif secara keseluruhan berada pada kualifikasi baik. Berdasarkan analisis menggunakan skala Likert, respon siswa secara keseluruhan menunjukkan kualifikasi setuju terhadap pembelajaran matematika dengan model pembelajaran generatif karena model pembelajaran generatif membuat siswa lebih aktif dalam belajar dan mudah mengingat materi pelajaran

Menurut Maghfiroh, K. (2018) penggunaan media *word wall* terhadap peningkatan hasil belajar matematika materi bangun ruang pada siswa kelas IV MI Roudlotul Huda Semarang tahun pelajaran 2016/2017 menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan hasil belajar secara konsisten pada kedua siklus bila dibandingkan dengan hasil belajar pada saat studi pendahuluan. Berdasarkan hasil penelitian diatas maka hipotesis dalam penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan memecahkan persoalan matematis pada pembelajaran matematika pada siswa kelas VC SDIT Ar Raihan melalui model pembelajaran generatif berbantuan media *word wall*.

METODE PENELITIAN

Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian Tindakan Kelas, yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Guru berperan sebagai peneliti dan pelaksana tindakan. Kerja guru dibantu oleh teman sejawat sebagai obsever. PTK ini dilaksanakan dalam bentuk siklus yang terdiri dari empat tahapan (fase) : (1) perencanaan (*planning*) (2) tindakan (*action*) (3) pengamatan (*observation*) dan (4) refleksi (*reflection*). Namun sebelum pada tahap inti diawali dengan beberapa kegiatan persiapan. Operasionalnya dalam diagram alir sebagai berikut:



Gambar 2. diagram alir

Subjek Penelitian

Subjek Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa kelas VC SDIT Ar Raihan Tahun Ajaran 2020/2021 yang berjumlah 28 siswa terdiri dari 14 perempuan dan 13 laki-laki.

Objek Penelitian

Objek Penelitian Tindakan Kelas ini adalah kemampuan pemecahan persoalan matematis dan respon siswa terhadap model generative berbantuan media *word wall* pada pembelajaran matematika siswa kelas VC SDIT Ar Raihan.

Metode dan Pengambilan Data

Sumber Data

Sumber data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas VC untuk mendapatkan data hasil belajar matematika materi kecepatan menggunakan model pembelajaran generatif berbantuan media *word wall*.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengambilan Data

Penelitian ini menggunakan tes dan angket untuk pengambilan data. Pengambilan data berupa tes menggunakan soal evaluasi berbentuk uraian sebelum tindakan, tindakan siklus I dan II untuk mengukur kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Sedangkan angket pada penelitian ini untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran generatif berbantuan media *word wall*. Teknik analisis

data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif yang terdiri dari rata-rata dan persentase, serta skala Likert untuk analisis respon siswa. Pedoman penskoran hasil tes evaluasi sebagai berikut:

Tabel 1. Penskoran hasil tes evaluasi

Aspek yang dinilai	Skor	Keterangan
Memahami masalah	0	Tidak menyebutkan apa yang diketahui dan ditanyakan
	1	Menyebutkan apa yang diketahui dan ditanyakan
	2	Menyebutkan apa yang diketahui dan ditanyakan tapi kurang tepat
	3	Menyebutkan apa yang diketahui dan ditanyakan secara tepat
Merencanakan penyelesaian	0	Tidak merencanakan penyelesaian masalah sama sekali
	1	Merencanakan penyelesaian masalah dengan rumus, tetapi rumus kurang tepat
	2	Merencanakan penyelesaian masalah dengan rumus, tetapi rumus secara tepat
Melaksanakan rencana	0	Tidak ada jawaban sama sekali
	1	Melaksanakan rencana dengan menuliskan jawaban tetapi jawaban salah atau hanya sebagian kecil jawaban benar
	2	Melaksanakan rencana dengan menuliskan jawaban setengah atau sebagian besar jawaban benar
	3	Melaksanakan rencana dengan menuliskan jawaban dengan lengkap dan benar
Menafsirkan hasil yang diperoleh	0	Tidak ada menuliskan kesimpulan
	1	Menafsirkan hasil yang diperoleh dengan membuat kesimpulan tetapi kurang tepat
	2	Menafsirkan hasil yang diperoleh dengan membuat kesimpulan secara tepat

(Sumber: Adaptasi Hadi, S., & Radiyatul, R., 2014)

Adapun cara perhitungan nilai akhir adalah sebagai berikut :

$$\text{NILAI AKHIR} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Nilai kemampuan pemecahan masalah yang diperoleh dari perhitungan kemudian dikualifikasikan sebagai table berikut ini :

Tabel 2 Kualifikasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa

Nilai	Kualifikasi
85,00 - 100	Sangat baik
70,00 – 84,99	Baik
55,00 – 69,99	Cukup
40,00 – 54,99	Kurang
0 – 39,99	Sangat kurang

(Sumber: Adaptasi Mawaddah, 2015)

Hasil data angket rekapitulasi respon siswa terhadap model pembelajaran generatif berbantuan media word wall dianalisis dengan menghitung skor total respon siswa untuk tiap pernyataan.

Skor total respon = (banyak siswa yang menjawab SS x 5) + (banyak siswa yang menjawab S x 4) + (banyak siswa yang menjawab RR x 3) + (banyak siswa yang menjawab TS x 2) + (banyak siswa yang menjawab STS x 1)

Skor maksimum = $27 \times 5 = 135$

Skor minimum = $27 \times 1 = 27$

Indeks (%) = $(\text{total skor} / \text{skor maksimum}) \times 100\%$

Interval Penilaian

Indeks 0%-19,99 % : Sangat Tidak Setuju

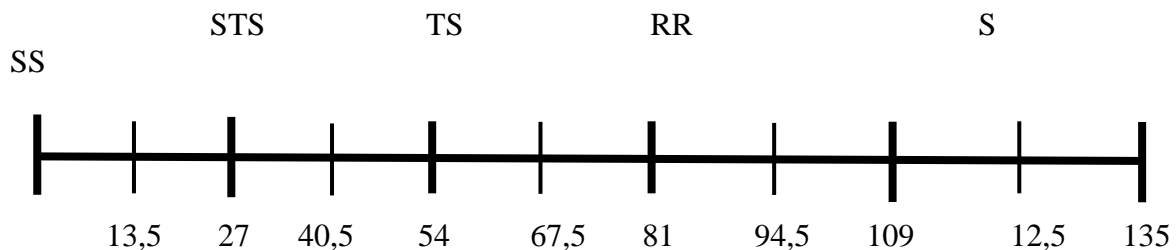
Indeks 20% - 39,99 % : Tidak Setuju

Indeks 40% - 59,99 % : Ragu-ragu

Indeks 60% - 79,99 % : Setuju

Indeks 80 % - 100 % : Sangat Setuju

Kualifikasi respon siswa dapat ditentukan dengan menentukan letak skor total tiap pernyataan dalam rentang skala Likert. Adapun rentang skala Likert untuk penelitian ini dengan jumlah sampel 27 siswa adalah sebagai berikut.



Apabila skor total berada pada daerah di antara 2 kualifikasi maka harus ditentukan skor total tersebut akan masuk ke dalam salah satu kualifikasi, caranya yaitu jika skor total berada pada daerah lebih dari sama dengan setengah interval (jarak antara dua kualifikasi) maka kualifikasi respon tersebut termasuk dalam kualifikasi yang berada di sebelah kanan, dan jika skor total berada pada daerah kurang dari setengah interval (jarak antara dua kualifikasi) maka kualifikasi tersebut termasuk dalam kualifikasi yang berada di sebelah kiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tentang pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran generatif ini dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan. Setiap dua kali pertemuan diadakan pengambilan tes evaluasi. Materi yang diberikan adalah materi kecepatan. Pembelajaran ini dilakukan secara *blended learning*.

Kegiatan pendahuluan di setiap pertemuan dilakukan dengan menanyakan kabar siswa, mengecek kehadiran, mengawali pembelajaran dengan doa, mengkondisikan siswa untuk mengikuti kegiatan belajar matematika, memberikan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa. Kemudian guru mengarahkan siswa membentuk kelompok dan membagikan Lembar Kerja Kelompok yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Pada kegiatan inti pembelajaran generatif, tahap pertama adalah guru mengulas kembali video pembelajaran yang sudah dibagikan melalui *Whats App Group*. Kemudian mengarahkan siswa untuk mengingat kembali konsep materi yang pernah diajarkan sebelumnya yaitu satuan jarak, waktu, operasi hitung bilangan pecahan dan pembagian. Pada tahap orientasi siswa diminta mengamati masalah yang terdapat pada LKK yang berbentuk peta pikiran. Siswa diminta melengkapi informasi untuk menemukan pengalaman konsep materi yang pernah dipelajari dan konsep baru. Pada tahap mengungkapkan ide, guru meminta siswa berdiskusi secara berkelompok untuk menyelesaikan LKK yang dibagikan. Pada tahap tantangan siswa menyampaikan pendapatnya dengan mempresentasikan di depan kelas.

Pada tahap penerapan ini guru memberikan banyak latihan soal supaya peserta didik lebih memahami konsep (isi pembelajaran) secara lebih mendalam dan bermakna. Latihan soal diberikan dalam bentuk aplikasi media *word wall*. Hal ini memberikan manfaat terjadinya pembelajaran yang secara tidak langsung dan menyenangkan. Pada media *word wall* ini siswa diminta untuk mengerjakan soal dalam waktu yang sudah ditentukan. Akhir sesi *word wall* ini siswa dapat melihat 10 peringkat tercepat dalam mengerjakan soal di *word wall*. Sehingga meskipun pembelajaran dilakukan secara daring karena di masa pandemi, namun siswa merasakan adanya kompetisi dengan teman sekelasnya dan membuat belajar matematika semakin semangat. Pada tahap melihat kembali adalah tahap peserta didik diberi kesempatan untuk mengevaluasi kelemahan dari konsepnya yang lama.

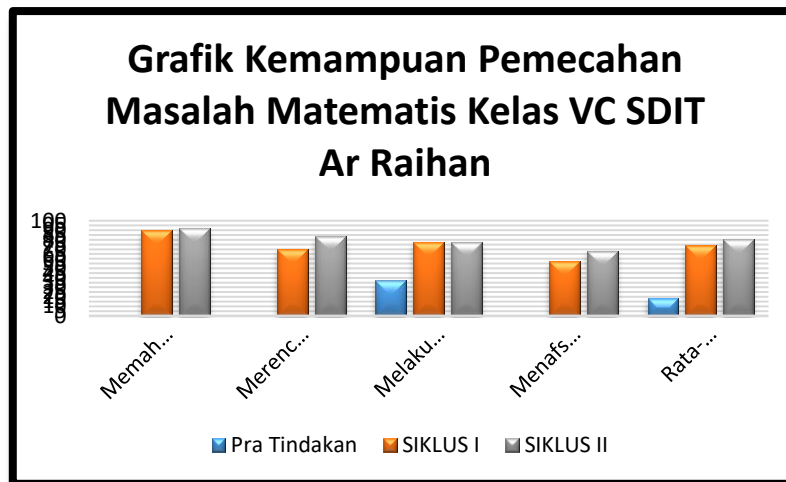
Pada kegiatan penutup, guru bersama-sama siswa membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. Setelah itu guru meminta siswa mengerjakan tugas individu sebagai evaluasi dari pembelajaran hari itu.

Pada kegiatan belajar matematika ini kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang diteliti pada penelitian ini meliputi empat aspek, yaitu (1) memahami masalah; (2) membuat rencana pemecahan masalah; (3) melaksanakan rencana pemecahan masalah; dan (4) menafsirkan solusi pemecahan masalah yang diperoleh. Nilai rata-rata tiap aspek kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Nilai rata-rata tiap aspek kemampuan pemecahan masalah matematis siswa

Aspek	Nilai dan Kategori Pra Tindakan	Nilai dan Kategori Siklus I	Nilai dan Kategori Siklus II
Memahami masalah	0 (sangat kurang)	90,1 (sangat baik)	92,60 (sangat baik)
Merencanakan penyelesaian	3,7 (sangat kurang)	70,37 (baik)	83,33 (baik)
Melaksanakan penyelesaian	37 (sangat kurang)	77,77 (baik)	77,78 (baik)
Menafsirkan hasil yang diperoleh	44,4 (kurang)	57,4 (cukup)	68,51 (cukup)
Rata rata kemampuan siswa dalam memecahkan persoalan matematis	21,28 (sangat kurang)	73,91 (baik)	80,56 (baik)

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat peningkatan kemampuan pemecahan matematis siswa kelas VC SDIT Ar Raihan dalam pembelajaran matematika melalui interpretasi grafik dibawah ini:



Gambar 2. Grafik Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Kelas VC SDIT Ar Raihan

Tahap memahami masalah

Pada tahap orientasi siswa diminta memahami masalah. Siswa mengidentifikasi informasi-informasi yang diketahui dan ditanyakan dari permasalahan. Sebelum diadakan tindakan kemampuan siswa dalam memahami masalah belum terlihat. Sehingga proses kebermanaknaan dalam mempelajari matematika belum nampak. Setelah dilakukan tindakan oleh peneliti mengalami kenaikan dari siklus I sebesar 90,1 menjadi 92,60 pada siklus II. Sehingga kualifikasi kemampuan siswa kelas VC dalam memahami masalah sangat baik.

Tahap Merencanakan Penyelesaian

Pada tahap merencanakan penyelesaian sebuah masalah dilakukan dengan cara mengidentifikasi rumus kecepatan yang akan digunakan untuk menyelesaikan masalah yang diberikan. Rumus yang ditulis lengkap sesuai langkah yang perlu dilakukan dalam penyelesaian masalah. Tahap merencanakan ini Berdasarkan grafik diatas, sebelum dilakukan tindakan kemampuan siswa dalam merencanakan penyelesaian masalah belum terlihat. Setelah dilakukan tindakan, kemampuan siswa dalam merencanakan penyelesaian masalah mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 70,37 naik menjadi 83,33 pada siklus II. Sehingga kualifikasi kemampuan siswa dalam merencanakan penyelesaian masalah adalah baik setelah dilakukan tindakan.

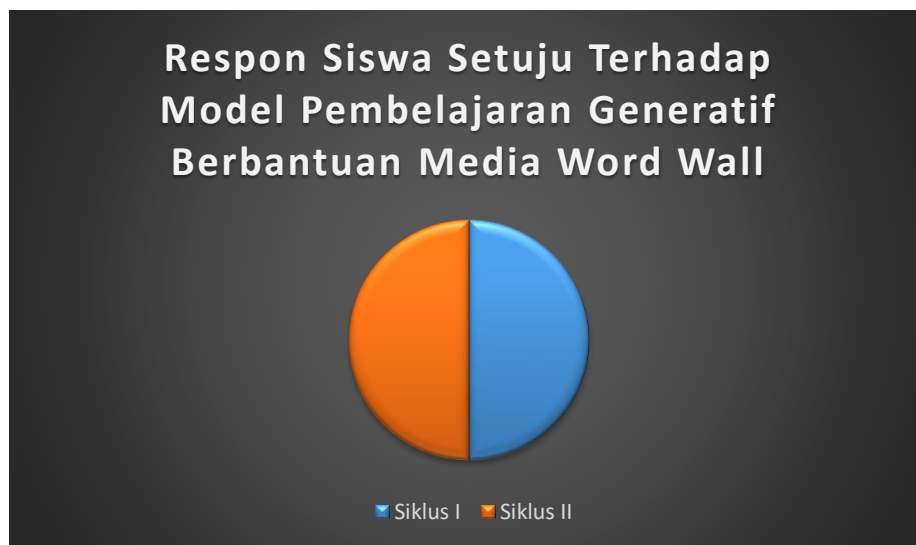
Tahap Melaksanakan Penyelesaian

Pada tahap melaksanakan penyelesaian ini siswa kelas VC melaksanakan penyelesaian sebuah masalah adalah baik dengan cara melakukan operasi hitung bilangan dengan langkah sesuai yang telah direncanakan. Berdasarkan grafik diatas, sebelum dilakukan tindakan kemampuan siswa dalam melaksanakan penyelesaian masalah sebesar 37, kemudian setelah dilakukan tindakan pada siklus I dan II naik menjadi 77,78. Kemampuan siswa dalam melaksanakan penyelesaian masalah pada siklus I dan II tidak mengalami kenaikan atau tetap sebesar 77,77. Hal ini dikarenakan siswa kelas VC masih mengalami kesulitan dalam melakukan operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan bulat maupun pecahan. Kemampuan siswa dalam melakukan operasi hitung bilangan masih memerlukan pendampingan melalui kreativitas guru dalam mengajar.

Tahap Menafsirkan Hasil

Menafsirkan hasil merupakan aspek keempat menurut BSNP (2006). Pada aspek ini siswa menuliskan kesimpulan setelah melaksanakan penyelesaian masalah. Pada grafik tersebut terlihat adanya peningkatan kemampuan siswa dari sebelum tindakan ke sesudah tindakan. Sebelum tindakan kemampuan siswa dalam menuliskan kesimpulannya sebesar 44,44. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I menjadi 73,91 dan siklus II naik menjadi 80,56.

Angket berisi pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan respon siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran generatif. Data respon siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran generative berbantuan media word wall dapat diinterpretasikan dalam gambar grafik dibawah ini. Berdasarkan grafik diatas dapat dijelaskan sbagai berikut:



Gambar 3. Respon Siswa Setuju Terhadap Model Pembelajaran Generatif Berbantuan Media Word Wall

Berdasarkan hasil perhitungan indeks rekapitulasi respon siswa dapat disimpulkan respon siswa kelas VC SDIT terhadap pembelajaran matematika dengan model pembelajaran generatif berbantuan media *word wall* adalah sangat setuju dapat membuat aktif dalam pembelajaran, setuju dapat mengeksplorasi diri untuk mengetahui letak kesulitan dalam mengerjakan soal, setuju dapat membantu memahami pelajaran matematika materi kecepatan, sangat setuju dapat membantu untuk mengingat pelajaran, setuju dapat menguatkan kerjasama dalam kelompok, setuju dapat mengeluarkan pendapat, setuju dapat membantu memecahkan masalah dan sangat setuju bahwa media aplikasi word wall dapat menambah semangat siswa belajar matematika.

Siswa kelas VC setuju bahwa model pembelajaran generatif berbantuan media word wall dapat memotivasi belajar dan mengeluarkan pendapat, hal ini sesuai dengan sintak model pembelajaran generatif yaitu tahap pemfokusan dan tantangan. Pada tahap pemfokusan siswa menyelesaikan permasalahan secara berkelompok dan pada tahap tantangan siswa dilatih untuk memiliki keberanian dan percaya diri dalam mengemukakan pendapat saat menyelesaikan masalah matematis. Peningkatan hasil belajar siswa merupakan proses pengembangan kompetensi profesional guru (Hartini, 2019). Hasil penelitian ini

membuktikan bahwa kompetensi profesional guru melalui penelitian (Supriyanto, Hartini, Syamsudin, and Sutoyo, 2019).

Siswa kelas VC sangat setuju bahwa model pembelajaran generatif berbantuan media word wall dapat membatunya lebih aktif saat pelaksanaan pembelajaran dengan cara mengidentifikasi informasi yang diketahui dan ditanyakan dalam soal serta berdiskusi dengan teman kelompok dalam menentukan rumus yang digunakan serta cara pengerjaannya. Subjek penelitian ini juga sangat setuju bahwa model pembelajaran ini membantunya lebih dapat mengingat pelajaran dengan baik. Hal ini sejalan dengan sintak model pembelajaran generatif yaitu penerapan dengan mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri melalui latihan soal.

Siswa kelas VC juga sangat setuju bahwa media aplikasi word wall meningkatkan semangat belajar matematika materi kecepatan. Hal ini menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan semangat belajar siswa dimasa pandemi. Semangat belajar matematika siswa dalam masa pandemi ini meningkat dengan adanya media aplikasi *word wall*. Media *word wall* meningkatkan semangat belajar siswa dikarenakan dalam kegiatan belajar matematika ini siswa mendapatkan tantangan untuk menjawab secara cepat dan berlomba dengan temannya. Pada akhir sesi mengerjakan soal yang disampaikan melalui aplikasi media *word wall* ini siswa dapat melihat posisinya dalam peringkat 10 besar. Hal ini membuat siswa semakin tertantang untuk mendapatkan posisi teratas. Melalui media aplikasi *word wall* ini siswa secara tidak langsung telah belajar materi kecepatan dengan rasa senang tanpa merasa keberatan.

Berdasarkan analisis menggunakan skala Likert, respon siswa secara keseluruhan menunjukkan kualifikasi setuju. Hal ini berarti siswa memberikan respon setuju terhadap pembelajaran matematika dengan model generatif berbantuan media *word wall*, karena model pembelajaran generatif membuat siswa lebih aktif dalam belajar dan mudah mengingat materi pelajaran. Hasil tersebut sejalan dengan hasil penelitian Mawaddah (2015) yang berjudul "*Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Generatif (Generative Learning) Di Smp*" dan Maghfiroh, K. (2018) yang berjudul "*Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda*". Pengembangan diri siswa pada pendidikan dasar dapat memerlukan bantuan guru bimbingan dan konseling (Prasetiawan & Supriyanto, 2016). Pelayanan bimbingan dan konseling pada Pendidikan dasar dilaksanakan melalui media pada masa pandemic Covid-19 (Supriyanto, Hartini, Indarsari, Miftahul, Oktapiana, and Mumpuni, 2020).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada siswa kelas VC SDIT Ar Raihan, dapat disimpulkan sebagai berikut: pertama, penerapan kegiatan belajar matematika dengan model pembelajaran generatif berbantuan media *word wall* dapat meningkatkan kemampuan pemcahan persoalan matematis melalui langkah memahami masalah, merencanakan penyelesaian masalah, melaksanakan rencana penyelesaian masalah dan menafsirkan/ membuat kesimpulan dengan rerata kualifikasi baik. Kedua, hasil rekapitulasi respon siswa menunjukkan bahwa dari delapan pernyataan terdapat tiga pernyataan siswa yang sangat setuju bahwa model generative berbantuan media word wall ini dapat mengaktifkan pembelajran, materi mudah diingat dan memeberikan semangat belajar matematika. Secara keseluruhan berdasarkan skala likert respon siswa terhadap pembelajaran model generative berbantuan media word wall menyatakan setuju dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pemecahan persoalan matematis.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainun, K. D. (2014). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GENERATIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KONEKSI MATEMATIS PADA SISWA SEKOLAH DASAR MATERI BANGUN RUANG SEDERHANA: Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas V SDN 1 Cibogo Kabupaten Bandung Barat* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Amanah, P. D., Harjono, A., & Gunada, I. W. (2017). Kemampuan pemecahan masalah dalam fisika dengan pembelajaran generatif berbantuan scaffolding dan advance organizer. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 3(1), 84-91.
- Hadi, S., & Radiyatul, R. (2014). Metode pemecahan masalah menurut polya untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah matematis di sekolah menengah pertama. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1).
- Hakim, A. R. (2015). Pengaruh model pembelajaran generatif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 4(3)/
- Hartini, S. (2019). Kompetensi Profesional Guru dalam Meningkatkan Motif Berprestasi Peserta Didik: Studi di SDN Karangpucung 04 dan SDN Karangpucung 05 Kabupaten Cilacap. *Indonesian Journal of Education Management & Administration Review*, 3(1), 71-76.
- Johar, R. (2012). Domain soal PISA untuk literasi matematika. *Jurnal Peluang*, 1(1), 30.
- Kodariyati, L., & Astuti, B. (2016). Pengaruh model PBL terhadap kemampuan komunikasi dan pemecahan masalah matematika siswa kelas V SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(1), 93-106.
- Karim, A. (2011). Penerapan metode penemuan terbimbing dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal pendidikan*, 1(1), 21-32.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64-70.
- Mawaddah, S., & Anisah, H. (2015). Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran generatif (generative learning) di SMP. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2).
- Muchlisin, Riadi (2020): *Model Pembelajaran Generatif*. 27 Agustus 2020, <https://www.kajianpustaka.com/2020/08/model-pembelajaran-generatif.html>, diakses hari Senin, 16 November 2020)
- Noor, A. J., & Norlaila, N. (2014). Kemampuan Pemecahan masalah matematika siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan model cooperative script. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2).
- Prasetiawan, H., & Supriyanto, A. (2016). GUIDANCE AND COUNSELING COMPREHENSIF PROGRAM IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION BASED ON DEVELOPMENTAL TASK. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 3(3), 95-103.

- Retno, L. K. (2016). *Pengaruh minat belajar pada pelajaran matematika terhadap prestasi belajar peserta didik mata pelajaran matematika kelas IV MI Sultan Fatah Demak tahun ajaran 2015/2016* (Doctoral dissertation, UIN Walisongo).
- Sariningsih, R., & Purwasih, R. (2017). Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Self Efficacy Mahasiswa Calon Guru. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 1 (1), 163-177.
- Sariningsih, R., & Herdiman, I. (2017). Mengembangkan Kemampuan Penalaran Statistik dan Berpikir Kreatif Matematis Mahasiswa melalui Pendekatan Open Ended. *JRPM (Jurnal Riset Pendidikan Matematika)*, 4 (2), 241.
- Sugiana, I. N., Harjono, A., Sahidu, H., & Gunawan, G. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Berbantuan Media Laboratorium Virtual Terhadap Penguasaan Konsep Fisika Siswa pada Materi Momentum dan Impuls. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 2(2), 61-65.
- Supriyanto, A., Hartini, S., Irdasari, W. N., Miftahul, A., Oktapiana, S., & Mumpuni, S. D. (2020). Teacher professional quality: Counselling services with technology in Pandemic Covid-19. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 10(2), 176-189.
- Supriyanto, A., Hartini, S., Syamsudin, S., & Sutoyo, A. (2019). Indicators of professional competencies in research of Guidance and Counseling Teachers. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(1), 53-64.
- Turohmah, F., Mayori, E., & Sari, R. Y. (2020). Media pembelajaran Word Wall dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosa kata bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 14(1), 13-19.